

LÉO PASQUALINI DE ANDRADE

A SOCIOLOGIA DE PIERRE BOURDIEU E O JOGO DE XADREZ

**Monografia apresentada à Universidade
Federal do Paraná para obtenção de título de
Especialista em Administração Esportiva.**

Orientador: Prof. Wanderley Marchi Junior

CURITIBA

2006

SUMÁRIO

LISTA DE QUADROS iii

RESUMO iv

INTRODUÇÃO 1

CAPÍTULO I – SOCIOLOGIA, ESPORTE, XADREZ 2

CAPÍTULO II – HISTÓRIA DO XADREZ 9

CAPÍTULO III – PESQUISAS 21

CAPÍTULO IV – OBSERVAÇÕES E COMENTÁRIOS 25

CAPÍTULO V – CONCLUSÃO 28

REFERÊNCIAS 29

ANEXO I 31

ANEXO II 32

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – CONFEDERAÇÕES 21

QUADRO 2 – ATLETAS CADASTRADOS 21

QUADRO 3 – ENXADRISTAS NA CBX 21

QUADRO 4 – PAÍSES QUE COMPÕE A FIDE 21

QUADRO 5 – JOGADORES EM FEDERAÇÕES 22

QUADRO 6 – GRAU DE ESCOLARIDADE 23

QUADRO 7 – GRAU DE ESCOLARIDADE DOS PAIS 23

QUADRO 8 – NÚMERO DE LÍNGUAS FALADAS 23

QUADRO 9 – PESQUISAS COM JOGADORES DE XADREZ 24

RESUMO

Monografia apresentada ao Centro de Pesquisa e Pós-Graduação em Administração da Universidade Federal do Paraná e à Universidade do Esporte, na cidade de Curitiba, ano de 2006, para conhecer as idéias do sociólogo Pierre Bourdieu, seus conceitos de “campos” e *habitus*; apontar onde está inserido o Jogo de Xadrez dentro do contexto da sociologia do Esporte; contar a história do jogo, como ele evoluiu ao longo do tempo e algumas características dos campeões mundiais e como eles influenciam os aficionados de suas épocas; estatísticas com jogadores, observações sobre o perfil do jogador de xadrez; finalmente conclusões com base em pesquisas sobre as preferências deste público específico.

INTRODUÇÃO

O esporte movimenta bilhões de dólares no mundo inteiro. Cada esporte com seu público específico, ávido em consumir produtos, originários ou não da daquela modalidade esportiva. Um exemplo claro disto podemos extrair do futebol. Aquele indivíduo que acompanha o clube pelo qual torce nos diversos campeonatos compra camisas, bandeiras, gorros, revistas, vídeos, cadernos e tantos produtos quanto a imaginação da indústria consegue criar e que contenha o símbolo do seu time do coração. Trata-se de explorar a espetacularização dos esportes, atingindo diretamente as massas, movimentando uma economia em franca expansão. Porém nosso trabalho se direciona a um esporte milenar, o Jogo de Xadrez, de onde queremos descrever o perfil deste público específico, os enxadristas, pela ótica do sociólogo Pierre Bourdieu, que escreveu a respeito dos “campos”, que é onde se agrupam indivíduos com “hábitus” comuns. Citaremos os escritos deste importante pensador no capítulo I. Acreditamos que com isto tenhamos um embasamento teórico que nos ajude a entender como funciona o mercado de consumo para os esportes em geral, tema fundamental para o administrador esportivo. No capítulo II entraremos na história do xadrez e sua evolução para o esporte moderno, que nos trará uma visão do enxadrista ao longo dos tempos, onde era praticado e por quem, o caminho que percorreu, seu estado atual e perspectivas para o futuro. No capítulo III apresentaremos as pesquisas realizadas no Clube de Xadrez São Paulo, no Clube de Xadrez Curitiba e na Biblioteca Pública do Paraná, com apontamentos para chegarmos ao capítulo V e tirarmos conclusões a respeito. Reservamos um espaço no capítulo IV para complementar o trabalho das pesquisas, levantamentos, comparações e observações cuja intenção é a de ilustrar melhor as conclusões do capítulo V.

CAPÍTULO I – SOCIOLOGIA, ESPORTE, XADREZ

Quero aqui enfatizar, antes de tudo, que o jogo de xadrez tem sido usado em favor da educação, sendo utilizado como elemento lúdico em sala de aula para o aprendizado de matemática, história, geografia, artes. É considerado como esporte, arte, ciência. Neste trabalho tentaremos entendê-lo sob o ponto de vista do Esporte. Vale lembrar que foi reconhecido pelo COI como esporte olímpico, tendo havido uma demonstração nos Jogos Olímpicos de Sidney, 2000.

Pensando em compreender melhor o jogo de xadrez dentro do contexto das práticas esportivas através da sociologia, é necessário conhecer os escritos de BOURDIEU (1990, p. 208):

Para que uma sociologia do esporte possa se constituir é preciso primeiro perceber que não se pode analisar um esporte particular independentemente do conjunto das práticas esportivas; é preciso pensar o espaço das práticas esportivas como um sistema no qual cada elemento recebe seu valor distintivo (...); para compreender um esporte é preciso reconhecer a posição que ele ocupa no espaço dos esportes. Este pode ser constituído a partir de um conjunto de indicadores, como, de um lado, a distribuição dos praticantes segundo sua posição no espaço social, a distribuição das diferentes federações, segundo o número de adeptos, sua riqueza, as características sociais dos dirigentes, etc., ou de outro lado, o tipo de relação com o corpo que ele favorece ou exige, conforme implique um contato direto, um corpo-a-corpo, como a luta ou o rúgbi, ou, ao contrário, exclua qualquer contato, como o golfe, ou só o autorize por bola interposta, como o tênis, ou por intermédio de instrumentos, como a esgrima. Em seguida é preciso relacionar esse espaço de esportes com o espaço social que se manifesta nele (...); estabelecer as propriedades socialmente pertinentes que fazem com que um esporte tenha afinidades com os interesses, gostos e preferências de uma determinada categoria social.

Portanto, podemos entender o xadrez como um esporte de combate; como não há contato físico, onde o máximo que ocorre são olhares intimidadores e gestos nervosos seguidos de balançares de cabeça e a interposição entre os contendores é feita apenas pelas peças, temos que classifica-lo dentro do grupo dos jogos de tabuleiro e de jogos de “salão”, como as Damas e a Sinuca (hoje em dia existem também os modernos *Card Games*¹ e *RPG*²).

O xadrez é conhecido como um jogo de guerra, onde se usam estratégias e táticas para “matar” o rei adversário. Uma violência escondida por trás de um simples jogo com 32 peças, onde não existe o confronto corporal e sim intelectual; os ferimentos da batalha não deixam cicatrizes visíveis porem o ego e a auto-estima geralmente saem bem machucados.

Visando elucidar aspectos da formação acadêmica e da posição econômica dos jogadores, encontraremos no capítulo III pesquisas realizadas com adeptos do Clube de Xadrez Curitiba, da Biblioteca Pública do Paraná e do centenário Clube de Xadrez São Paulo. Fizemos também algumas entrevistas muito interessantes no espaço ITIBAN³, em Curitiba, que abre suas dependências para torneios de *RPG* e *Card Games*. Informações sobre a Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), a Federação Internacional de Xadrez (FIDE) e sua comparação com outras federações mundiais também estão lá.

BOURDIEU continua dizendo sobre o sistema de gostos, preferências e as relações com o envolvimento do corpo associado a uma posição social de cada indivíduo e que os esportes que trazem mais distinção são aqueles que asseguram o maior distanciamento com o adversário, que também são os mais plásticos, onde a violência é sutil, as formalidades prevalecem sobre a força. A relação entre o espaço das práticas esportivas e o

¹ Jogos de estratégia de cartas com personagens de fantasia, onde a sorte está inserida, como *Magic*, *Yu-gi-Oh!* e *Pokémon*

² *Role Playing Game* (jogo de interpretação), jogo de tabuleiro com miniaturas de personagens e dramatizações dos jogadores onde o “destino” dos personagens é decidido nos dados

³ Loja especialista em *comics* (revistas de histórias em quadrinhos), *Card Games* e *Rpg*

espaço das posições sociais é onde se definem as propriedades pertinentes de cada campo esportivo.

Para entender como o jogo de xadrez se estruturou, passaremos a desenvolver a sua história, no próximo capítulo, que é ponto fundamental pelas observações de BOURDIEU, como também os *hábitus* dos praticantes do jogo.

O próximo ponto que BOURDIEU cita e que nos faz entender o interesse de instituições em desenvolver os esportes em geral trata da “mimésis” entre professor e aluno. Que importância teria dois adversários numa partida de xadrez? Os jogadores demonstram concentração e inteligência durante a batalha; tem gestos comedidos; atitudes educadas e se vestem de paletó e gravata. Não seriam estes bons exemplos de se imitar? Vejamos o pensamento de BOURDIEU a respeito: (1990, p. 218-220).

Por último devemos ver a linguagem do corpo (...); como ensinar a alguém, isto é, a seu corpo, a corrigir seu gesto? (...) a pedagogia esportiva talvez seja o terreno por excelência para colocar o problema que em geral é exposto no terreno da política: o problema da tomada de consciência; (...) compreender com o corpo (...); a transmissão entre mestre e discípulo é mimética. Se a maioria das organizações (...) dão tanto espaço às disciplinas corporais, é porque, em grande parte, a obediência é a crença, e porque a crença é o que o corpo admite mesmo quando o espírito diz não (poderíamos, nessa lógica, refletir sobre a noção de disciplina); (...) uma maneira de obter do corpo uma adesão que o espírito poderia recusar (...). A disciplina corporal é o instrumento por excelência de toda espécie de “domesticação” (...). Assim se explica o lugar destinado por todos os regimes de caráter totalitário às práticas corporais coletivas que, simbolizando o social, contribuem para somatizá-lo e que, pela mimésis corporal e coletiva da orquestração social, visam reforçar essa orquestração.

Qual atividade disciplinadora mais conveniente que o xadrez? Pessoas educadas, que se cumprimentam antes e depois de cada partida, que se vestem bem, tem gestos comedidos, se concentram em seus afazeres,

demonstram força de vontade e persistência para alcançarem seus objetivos! Bem, é claro que por outro lado adquirem o pensamento crítico e tornam-se contestadores do sistema.

Passemos a definição de campo: “os campos se apresentam à apreensão sincrônica como espaços estruturados de posições (ou de postos) cujas propriedades dependem das posições nestes espaços, podendo ser analisadas independentemente das características de seus ocupantes (em parte determinadas por elas).” (BOURDIEU, 1983, p. 89). O conceito de “campo” é importante quando entendemos que os indivíduos procuram aquele espaço social que oferece características que lhe despertam o interesse.

Um dos conceitos fundamentais de campo para BOURDIEU é a luta que existe entre os dominantes (que detêm o controle) e os novos que forçam o direito de entrada. Portanto, no campo existem objetos de disputa e pessoas prontas para disputar o jogo. “A estrutura do campo é um estado da relação de força entre os agentes ou as instituições engajadas na luta. Esta estrutura, que está na origem das estratégias destinadas a transforma-la, também está sempre em jogo: as lutas cujo espaço é o campo têm por objeto o monopólio da violência legítima (autoridade específica) que é característica do campo considerado”. (BOURDIEU, 1983, p. 90). Este ponto é fundamental para entendermos o Esporte Moderno e como ele evoluiu até chegar aos nossos dias.

No conceito de “hábitus” encontramos (BOURDIEU, 1983, p. 94): “sistema de disposições adquiridas pela aprendizagem implícita ou explícita que funciona como um sistema de esquemas geradores; é gerador de estratégias que podem ser objetivamente afins aos interesses objetivos de seus autores sem terem sido expressamente concebidas para este fim”.

Nos ocorre a pergunta: historicamente, quais são os hábitos dos jogadores de xadrez? Como se comportaram nestes 2.000 anos de história do jogo? São respostas que procuraremos responder ao longo desta monografia.

BOURDIEU (1983, p. 137) conceitua a história dos esportes como de grande importância e cita: “uma das tarefas mais importantes da história social do esporte poderia ser sua própria fundação, fazendo a genealogia histórica da aparição de seu objeto como realidade específica irreduzível a qualquer outra. A questão é: a partir de que momento se pode falar em esporte, isto é, quando se constitui um campo de concorrência no interior do qual o esporte apareceu definido como prática específica, irreduzível a um simples jogo ritual ou ao divertimento festivo”.

No caso do xadrez é interessante a relação existente com outros jogos de azar e de predição do futuro (capítulo II) onde a sorte interfere como “destino”. A importância da distinção social que ele oportuniza ao seu praticante, por se tratar de jogo lógico e racional e aos olhos do censo comum ser “jogo de gente inteligente”. Poderíamos chamá-lo de o “esporte de terno e gravata”, de pessoas críticas que procuram distinção pelo seu intelecto e não por sua capacidade atlética. Em BOURDIEU (1983, p. 143-144):

O esporte ainda traz consigo a marca de suas origens: além da ideologia aristocrática do esporte como atividade desinteressada e gratuita; (...) e que contribui para mascarar a verdade de uma parte crescente das práticas esportivas, a prática de esportes como o tênis, a equitação, o iatismo, o golfe, deve sem dúvida uma parte de seu “interesse” (...) aos lucros de distinção (...). Os lucros distintivos são dobrados quando a distinção entre as práticas distintas e distintivas, como os esportes “chiques”, e as práticas que se tornam “vulgares”, devido à divulgação de vários esportes originalmente reservados à “elite”, como o futebol (...); é acrescida da oposição entre a prática do esporte e o simples consumo de espetáculos esportivos (...) Com efeito, sabe-se que a possibilidade de praticar um esporte depois da adolescência decresce muito nitidamente à medida em que se desce na hierarquia social (assim como fazer parte de um clube esportivo), enquanto a probabilidade de assistir pela televisão aos espetáculos esportivos considerados como mais populares, como o futebol, decresce muito nitidamente à medida em que se sobe na hierarquia social. (...) Em suma, o esporte, que nasceu dos jogos realmente populares, retorna ao povo sob a forma de espetáculos produzidos para o povo. O esporte

espetáculo apareceria mais claramente como uma mercadoria de massa e a organização de espetáculos esportivos como um ramo entre outros do “show business”, se o valor coletivamente reconhecido à prática de esportes (principalmente depois que as competições esportivas se tornaram uma das medidas da força relativa das nações, ou seja, uma disputa política) não contribuisse para mascarar o divórcio entre a prática e o consumo e, ao mesmo tempo, as funções do simples consumo passivo.

O xadrez, por ser um jogo de complexidade que envolve diversos tipos de raciocínio (lógico, abstrato, espacial, concreto) e que para aprender seus fundamentos é necessário muita disciplina e várias horas de estudo, nunca se popularizou como esporte de massa, sempre foi lugar de privilegiados.

Vale lembrar aqui a enorme propaganda que se fez em torno do confronto em 1972 entre o americano Bobby Fischer e o (então) soviético Boris Spassky, ou entre o capitalismo e o comunismo, uma alusão política mais que evidente e que mobilizou milhões de pessoas em todo o mundo. O xadrez sempre teve sua imagem fortemente vinculada com as questões políticas.

Continua BOURDIEU (1983, p. 147): “O fato de que a carreira esportiva, que é praticamente excluída do campo das trajetórias admissíveis para uma criança da burguesia – tênis ou golfe à parte -, representa uma das únicas vias de ascensão social para as crianças das classes dominadas”. A lei da oferta e da procura, do mercantilismo das práticas esportivas, e que se constituem hoje como um grande mercado a ser explorado, vislumbrando para isto as características psico-sociológicas de cada grupo social e seus interesses. Vejamos a análise feita por BOURDIEU (1983, p. 150):

É assim que a maior parte dos esportes coletivos (...) cuja prática declarada é maior entre os empregados de escritório, técnicos e comerciantes, e sem dúvida também os esportes individuais mais tipicamente populares, como o boxe e a luta livre, acumulam todas as razões para repelir os membros da

classe dominante: a composição social de seu público, que redobra a vulgaridade que sua divulgação implica, os valores em jogo, como a exaltação da competição e das virtudes exigidas, força, resistência, disposição à violência, espírito de “sacrifício”, de docilidade e de submissão à disciplina coletiva, antítese perfeita da “distância em relação ao papel” que os papéis burgueses implicam; (...) Portanto, a probabilidade de praticar os diferentes esportes depende, em graus diversos em cada esporte, do capital econômico e, de forma secundária, do capital cultural e do tempo livre.

Em nossa pesquisa tentamos relacionar a atividade profissional e ou formação acadêmica dos entrevistados; também como preferem ocupar o tempo livre. Seria uma forma de verificação das observações de BOURDIEU e chegarmos a algumas conclusões. Da mesma forma pesquisamos alguns outros jogos de tabuleiro, como o GO, os *RPGs* e *Card Games*.

CAPÍTULO II - HISTÓRIA DO XADREZ

Desde o início da História o ser humano procura entender e desvendar o que acontece em sua volta. Os primeiros jogos de tabuleiro de que se tem notícia serviam, além de ocupar o tempo livre, como forma de jogo divinatório.

Na China antiga, surge um dos mais antigos jogos de tabuleiro que a humanidade conhece, o *WEIQI* ou, como chamam os japoneses, GO, relacionado com a arte divinatória chinesa, que tem em suas origens a própria filosofia oriental, o *Yin* e o *Yang*, ou as forças que se contrapõe no Universo, segundo a sua tradição.

LASKER⁴ (1962, p.12) comenta sobre o GO: “(...) é jogado sobre um tabuleiro de 19 por 19 linhas e permite manobras estratégicas em escala incomparavelmente maior que o xadrez. Sempre foi o jogo favorito das classes educadas, que o consideram digno de sério estudo como treinamento mental. O xadrez é passatempo das massas”. Existe uma versão em escala menor do GO, que é jogado numa matriz de 9 por 9 linhas, formando o que conhecemos hoje como o tabuleiro de 8 por 8 casas do xadrez. O jogo do GO (ver apêndice I) é considerado um dos antecessores do xadrez.

Afirmar sobre onde surgiu o jogo de xadrez é no mínimo imprudente; tantas são as hipóteses, de diversos autores, sobre sua origem. Seria uma aventura tão grande quanto disputar uma partida com o ex-campeão do mundo, o russo Gary Kasparov. Porém, os últimos achados arqueológicos vêm comprovando a teoria mais aceita, ou seja, de que o xadrez teria surgido na Índia, por volta do V século da nossa era. Na enciclopédia *LAROUSSE DEL AJEDREZ* (1999, p. 12-13), é citado a invasão do exército de Alexandre Magno em 326 a.C. na Índia, que estava sob o comando do rei Paurava, cujo exército era composto de infantes (soldados a pé), cavaleiros, elefantes e carros (uma espécie de biga romana). Tal exército se designa com um antigo

⁴ Trata-se de Edward Lasker, que não tem parentesco com o campeão mundial Emanuel Lasker

termo indiano, *chaturanga* (de *chatur*, quatro, e *anga*, membros). Uma lenda contada no “Livro dos Reis” datado do final do século X, pelo poeta persa Fidursi, o xadrez teria sido inventado a partir desta batalha. Os gregos teriam trazido o popular jogo da *Pettéia*⁵, de estratégia e lógica, e se fundido com o jogo indiano do *Chaturanga*⁶, que era jogado por quatro jogadores e com o uso de dados, que trazia o elemento do acaso na decisão das ações sobre o tabuleiro e com a guerra. Interessante que muitos jogos desta época eram disputados no mesmo tipo de tabuleiro, o *Ashtapada*, que servia para as adivinhações astrológicas (ver apêndice II).

A famosa lenda indiana da origem do jogo de xadrez, em que o sábio brâmane Sessa, desejoso de distrair seu soberano que estava em profunda depressão, e que levou a ele sua invenção, já foi contada em diversos livros, entre eles o do brasileiro Malba Tahan⁷, “O Homem que Calculava”. Nesta lenda o rei ficara tão contente que prometeu ao jovem brâmane que escolhesse uma recompensa. Diante da insistência do rei após ter recusado sua oferta, Sessa decidiu por fim pedir um grão de trigo pela primeira casa do tabuleiro; dois grãos pela segunda casa, quatro pela terceira, e assim, dobrava a quantidade até se atingir a sexagésima e última casa. O rei riu-se com o pedido de Sessa, ao mesmo tempo em que mandava que seus matemáticos calculassem a quantidade necessária para que pudesse pagar o prometido. Qual não foi seu espanto ao saber de seus matemáticos, que tal quantidade (18.446.744.073.709.551.615 grãos de trigo!) exigiria semear todas as terras da Índia durante dois mil anos! O rei teria se espantado com a sabedoria de Sessa e o convidado a ser um dos sábios da corte. Esta história ilustra bem o lado matemático atribuído ao xadrez, suas lendas e sabedoria.

O xadrez, além de prática de lazer, ganha características de arte e ciência, contribuições persas. Estes haviam invadido a Índia e mesclaram sua cultura ao jogo, levando-o posteriormente para outros países do Oriente Médio.

⁵ Jogo para dois adversários, de estratégia, cujo tabuleiro mais comum era o de 8x8 casas, contendo apenas peças da mesma força, e o objetivo seria imobilizar o adversário (KLEIN, 2003, p. 24)

⁶ O Chaturanga é considerado como o jogo que originou o xadrez

⁷ Júlio César de Melo e SOUZA, (O Homem que Calculava, 1994, p. 79)

Entre os povos árabes, foi o xadrez inicialmente um jogo dos nobres, porém, com o passar do tempo, as classes médias tiveram acesso a ele, e por fim popularizou-se de tal forma que nos é impossível falar de xadrez sem mencionar a contribuição árabe. E é através das invasões árabes na Península Ibérica, que o jogo de xadrez chega na Europa, de onde se expande para os demais países.

Desde o século XII, poemas épicos, sagas e canções de trovas se propagaram de norte a sul pela Europa feudal. Os menestréis itinerantes devem ter contribuído muito para a difusão do xadrez, pois geralmente eram peritos no jogo. Porém não há na literatura medieval, alusões a trabalhadores braçais jogando xadrez (afinal, eram escravizados, não tinham “tempo livre”).

Uma citação importante do período medieval, onde os moralistas (cristãos) faziam à sua maneira, considerações, análises e juízos de valor acerca do jogo de xadrez, exemplo este do texto *Quaedam Moralitas de Scaccario* do século XIII, cuja autoria foi atribuída (erroneamente) a Inocêncio III (LASKER, 1962, p. 166-167): “os peões são homens pobres. Seu movimento é reto, exceto quando tomam alguma coisa: pois também o homem pobre age bem enquanto se conserva afastado da ambição. Depois de ser promovido, o peão torna-se um Fers⁸ e movimenta-se obliquamente, o que mostra como é difícil para um homem pobre agir corretamente quando elevado acima de sua posição apropriada”.

Outra importante obra enxadrística dessa época é o *Libro del Axedrez*⁹, do rei de Leão e Castela, D. Alfonso X¹⁰. É no âmbito das regras, técnicas e problemas do jogo que esta obra medieval se destaca como marco na história do xadrez. Amplamente difundido na Europa, o livro de D. Alfonso continha regras do xadrez já bem próximas das utilizadas hoje.

Na Itália o mais antigo documento que menciona o xadrez é uma carta, datada do final de 1061 que o cardeal Damiani dirige ao Papa

⁸ O Fers ou, como era conhecido, “conselheiro”, é hoje a Dama ou Rainha.

⁹ LAULAND (1988, p.53)

¹⁰ SANTOS (1993, p. 23)

Alexandre II e ao futuro Gregório VII. Não descreve o jogo como uma novidade, mas sim como uma distração popular, em que os membros do clero são assíduos praticantes.

Importante observação sobre como o xadrez se estruturou encontramos em SANTOS (1993, p. 24): “Praticamente estruturada no período renascentista a moderna forma de jogo e suas regras, o xadrez, acompanhando o mesmo espírito das ciências e das artes, deu um salto qualitativo e quantitativo que foi decisivo para sua consolidação como uma das práticas culturais mais significativas da modernidade”.

Sobre os costumes das mulheres no xadrez medieval encontramos interessante texto em LASKER (1962, p. 36 e 37):

Pela literatura romântica medieval, sabemos que uma pessoa de categoria aprendia naturalmente a jogar xadrez. O herói de um romance sempre suplantava todos seus rivais no jogo. Não é de admirar que as crianças (tanto meninos como meninas) de famílias nobres aprendessem xadrez bastante cedo e que as damas às vezes se tornassem enxadristas mais fortes do que os cavalheiros de seu conhecimento. Para o fim de jogar xadrez, um cavaleiro podia até mesmo visitar uma dama em seu quarto. Dizem que numerosos bons casamentos resultaram dessa prática, o que provavelmente contribuiu muito para a popularidade do xadrez medieval. Naturalmente, nem sempre um homem aceita com delicadeza a derrota imposta por uma mulher e, entre os raros casos desse tipo registrados, encontrei exemplos de comportamento masculino que não são adequados a publicação.

Com o fim da Idade Média, o xadrez deixou de ser um jogo do Oriente passando a ter nítidas características européias. Os reis eram a figura central de então e nada melhor do que um jogo que mostrasse bem claramente o papel dessa importante figura do poder.

Em 1561, um padre espanhol, Ruy Lopez de Segura, escreveu o primeiro livro de xadrez com informações de substância aos jogadores, inclusive uma abertura do jogo que leva seu nome (Abertura Ruy Lopez,

também conhecida como Espanhola). Durante vinte anos se manteve como o primeiro jogador da Espanha, e o rei Felipe II, em cuja corte era freqüentemente convidado a jogar, recompensou prodigamente sua habilidade.

Os jogadores de xadrez começaram a receber dinheiro pelos seus desempenhos, com a ajuda dos patrocinadores da época, os nobres. Vejamos em LASKER (1962, p. 51):

Durante todos os séculos XVI e XVII, nobres ricos em todos os países europeus protegeram bons jogadores de xadrez, como faziam com pintores e músicos. A perícia no xadrez tornou-se assim uma lucrativa fonte de renda e os grandes mestres começaram a viajar além das fronteiras de seus países, enfrentando os melhores jogadores estrangeiros na presença de seus patronos. Nessas ocasiões, o vencedor era sempre bem recompensado. O número de “cavaleiros errantes” que procuravam fama e fortuna através da habilidade no xadrez aumentou de ano para ano.

Uma grande mudança começou com a abertura dos cafés, em especial na França e na Inglaterra, que trouxe grande popularidade e independência para o xadrez (LASKER, 1962, p. 53): “Catarina de Médicis, Henrique IV e Luís XIII eram todos hábeis jogadores de xadrez e a corte manteve-se como o principal centro de reunião dos aficionados do jogo até quando foram abertos cafés em todas as partes de Paris, no fim do século XVII. Esses estabelecimentos ofereciam aos jogadores de xadrez, de todas as classes, uma auspiciosa oportunidade para se reunirem”.

Em Paris, o famoso *Café de La Régence* abrigou personalidades ilustres como Voltaire, Diderot, Rousseau, Robespierre, mas principalmente, François André Danican Philidor, o maior jogador de xadrez da época, além de excelente músico e compositor, contemporâneo de Mozart, realizou aos dezoito anos uma famosa simultânea às cegas, descritas pelos jornalistas

como “uma das mais fenomenais manifestações da mente humana” (LASKER, 1962, p. 62). Abriram-se as portas ao xadrez espetáculo.

Já em 1851, houve um torneio em Londres de importância significativa na história do xadrez, não só devido às disputas geniais e emocionantes entre os nomes que nele se sobressaíram, mas pelo fato de ter se realizado a introdução do relógio de xadrez, um importante instrumento das competições modernas e que passou a colocar os jogadores diante de mais um desafio, o tempo. E mais, o organizador, o inglês Howard Staunton, idealizou o modelo das peças como conhecemos ainda hoje, e que leva seu nome.

Podemos falar de um novo estilo de se jogar xadrez com o surgimento de um jogador lendário: o americano Paul Charles Morphy, que gerou nos europeus e principalmente nos ingleses “um certo ar de desconfiança e preconceitos, pois duvidaram os colonizadores que, de um país jovem em sua história e tradição, pudesse surgir alguém que se destacasse mundialmente em alguma atividade cultural, ainda mais no xadrez, que traz em si o estereótipo do requinte intelectual” (SANTOS, 1993, p. 30). Todos os jornais de Paris passaram a escrever sobre Morphy após uma simultânea a cegas dada por ele no *Café de La Régence*, com os oito melhores jogadores da cidade, onde ele venceu seis e empatou duas, após catorze horas de jogo! Uma multidão o esperava à saída do *Café*, e até um busto foi esculpido em sua homenagem. “Repentinamente, duquesas e princesas pareceram lembrar-se de que haviam aprendido a jogar xadrez. Damas da nobreza faziam cair uma chuva de convites sobre Morphy, que foi requisitado como poucos jovens antes dele haviam sido” (LASKER, 1962, p. 83). Um acontecimento sem precedentes na história do xadrez. Uma clara demonstração de quão popular era então o jogo, e quão havido estava o povo a procura de um novo herói, poucos anos após a Revolução Francesa.

Em 1866 surge o primeiro campeão mundial oficial de xadrez: o judeu-tcheco Wilhelm Steinitz, que introduziu uma nova era, com rigorosa lógica matemática, e que dava ao jogo um caráter científico. “Ele era um

ardente seguidor do método científico, que podia, em sua opinião, prover a chave para a resolução de qualquer problema que surgisse no tabuleiro. Bem, ele era uma verdadeira criança de sua época materialista, quando prevalecia a ingênua crença na onipotência da ciência e na inevitabilidade de que logo todos os processos naturais seriam completamente compreendidos” (KASPAROV, 2004, p. 08).

SANTOS (1993, p. 24) faz um comentário importante a respeito do profissional de xadrez nesta época:

Antes de entrarmos na história do xadrez do século XX, é importante registrarmos aqui um fato que marcou os enxadristas do passado e que do ponto de vista psico-social fez com que o xadrez se assemelhasse a outras artes e esportes. Trata-se do fato de que muitos jogadores, ao se dedicarem ao xadrez, o faziam com tamanho afincamento que suas atividades profissionais eram relegadas em segundo plano ou simplesmente postas de lado. Conseqüentemente, passavam a sobreviver apenas do desempenho no tabuleiro, o que lhes gerava remuneração e premiação nos torneios de que participavam. E não foram poucos os jogadores que findaram suas vidas na absoluta pobreza. Dessa forma, percebemos que, assim como em outras áreas artísticas e esportivas, a falta de profissionalização dos jogadores de xadrez fez com que este jogo representasse na vida deles, a princípio, a glória e a riqueza; depois, o esquecimento e a miséria.

O século XX trouxe para o xadrez não só uma escola chamada “Hiper-Moderna” (com teóricos inspirados em novas idéias estratégicas, como o austríaco Ricardo Réti, o polonês Saviely Tartakower, e principalmente o letão Aron Ninzovitch), mas também uma organização internacional, a FIDE (Federação Internacional de Xadrez), fundada em 1924, fruto da necessidade de uma estrutura que garantisse aos novos profissionais do esporte, regras internacionais, promoção de grandes eventos com representatividade e competência, diante da profissionalização dos esportes em geral.

O xadrez reforçou seu *status* de jogo intelectual com o próximo campeão mundial, Emmanuel Lasker, doutor em matemática e filosofia. Lasker foi o primeiro jogador a “ler” o adversário; não procurava fazer o melhor lance, mas sim o que mais incomodava seu adversário. Foi o primeiro jogador a usar a psicologia para vencer as partidas.

O sucessor de Lasker, José Raul Capablanca, cubano, “a máquina de jogar xadrez”, como fora conhecido, ficou oito anos sem conhecer derrota, reforçando ainda mais a imagem de gênio dos jogadores de xadrez. Era um aristocrata, vaidoso, galanteador, de ego inflado (dizia que o título mundial era seu, mesmo após perdê-lo, e que o recuperaria assim que lhe dessem a revanche que nunca aconteceu). Certa vez perdeu uma partida de forma bisonha quando viu a chegada de sua esposa, pois sua amante, que lhe fazia companhia, também por ali estava!

Depois de Capablanca, surge o russo Alexander Alekhine, de caráter controvertido, dedicou sua vida ao xadrez, fazia combinações brilhantes e ataques certos aos reis adversários, contribuiu para a imagem de “excêntrico” dos enxadristas. Perdeu o título para Max Euwe mas recuperou-o dois anos depois. Alekhine, famoso por sua tática dentro do tabuleiro, usou da sua criatividade para fugir da Rússia em plena revolução bolchevique, ao casar com uma francesa depois de tê-la engravidado e a abandonando em seguida, já em Paris. Durante a Segunda Grande Guerra Mundial contribuiu com os nazistas, demonstrando seu caráter polêmico.

O holandês Max Euwe, segundo KASPAROV (2004, p. 09), era “um símbolo da época de revolução científica e tecnológica, o começo da era da energia atômica e do computador”. Euwe também era doutor em matemática, posteriormente foi presidente da FIDE. Ficou conhecido pela sua técnica e grande poder de cálculo na tática.

Alekhine morreu com a coroa de campeão do mundo e após a Segunda Grande Guerra Mundial deu-se início a um novo período na era do xadrez, o da “escola soviética”, com características científicas, no qual o

jogador assume para com o tabuleiro e as peças a relação de pesquisador e objeto a ser pesquisado. Muito disso se deve ao engenheiro e sucessor de Alekhine, o russo Mikhail Botvinnik. “Desde sua juventude, um firme comunista. O estilo frio e implacável do Patriarca da Escola Soviética de Xadrez, baseado em profunda preparação de aberturas e psicológica – não é isto o símbolo do poder do regime de Stálin?”, conta KASPAROV (2004, p. 09). Mas não podemos esquecer da atitude de incentivo que o governo soviético teve após a revolução de 1917, quando Lênin assumiu o poder. Lênin, um entusiasta do xadrez, em seus discursos incentivava o povo a praticá-lo até mesmo para afasta-los da vodka. Conta LASKER (1962, p. 47): “No inverno, assim que soam as campainhas ao meio-dia, profundo silêncio cai sobre a fábrica. A razão? Todos os operários correm para seus tabuleiros de xadrez e, demonstrando interesse meramente casual por sua alimentação, jogam durante a hora do almoço”. Essa enorme atividade enxadrística pode ser encontrada nas escolas, onde é ensinado a todas as crianças ainda hoje.

Botvinnik alternou seu título com Vassily Smyslov e Mikhail Tal.

Vassily Smyslov, russo, trouxe conceitos de arte ao xadrez; barítono, amante da música clássica e um cristão ferrenho, realizava seus lances sob conceitos de arte e estética, como gostava de falar.

Mikhail Tal, letão, um dos maiores gênios criativos da história do xadrez, trouxe de volta o espírito romântico ao jogo, deixando estupefatos os atônitos ortodoxos da ciência da lógica, com suas aventuras mirabolantes e imaginação irresistível dentro do tabuleiro; dotado de grande memória e senso de humor, porém com saúde frágil e inveterado fumante, acabou morrendo cedo, porém com uma das carreiras mais brilhantes da história do xadrez.

Tigran Petrossian, armênio, trouxe uma nova característica aos jogadores de xadrez, o da prevenção, da quietude e resistência; foi um dos campeões que mais empatava seus jogos, não arriscava nada; com certeza, características de uma vida difícil e miserável na juventude, um anti-herói.

O russo Boris Spassky, um dos maiores atacantes do xadrez trouxe a característica do *bon vivant*, do charme, do estilo universal a uma época de enfrentamentos em que vivia o mundo; Spassky subiu ao trono em 1969, em plena época da Guerra Fria. Contestador e sarcástico saiu da URSS asilando-se na França, casou-se pela segunda vez e foi morar nos subúrbios de Paris.

Porém, a hegemonia soviética viria abaixo com o prodígio norte-americano Robert (Bobby) James Fischer, que trouxe uma popularidade sem precedentes para o xadrez; quando chegou a campeão do mundo, no auge da Guerra Fria, e virou capa dos principais jornais e revistas do mundo; só nos Estados Unidos houve uma venda estrondosa de tabuleiros e peças de xadrez, de livros. KASPAROV (2004, p. 11): “Fischer modernizou praticamente todos os aspectos do velho jogo e bem poderia ter implementado a sua conversão em linhas profissionais. Mas devido a certos traços de seu caráter e a seu extremo individualismo, no fim ele se tornou um recluso e se afastou do processo de desenvolvimento do xadrez”.

O russo Anatoly Karpov trouxe de volta a hegemonia aos soviéticos, com o abandono de Fischer dos tabuleiros. Karpov, um estrategista brilhante, trouxe mais uma característica ao estereótipo do enxadrista, a do político pragmático, franzino, apelidado de “coleccionador”, pelo seu hobby de colecionar selos postais. Karpov foi um dos mais ferrenhos defensores do antigo regime político soviético. Afinal, não queria perder seus inúmeros privilégios advindos com a conquista do título mundial ...

Finalmente chegamos ao atual expoente do xadrez, que apesar de ter se afastado dos tabuleiros para entrar na política, sendo candidato à presidência da Rússia, continua como detentor do “modelo” de enxadrista atual, Gary Kasparov, considerado o “Pelé” do xadrez, atacante de instinto “assassino”, imaginativo, emotivo, egocêntrico, verdadeiro profissional do xadrez, “homem de *business*”; fundador da “escola dinâmica” do xadrez. Tive a oportunidade de conhecer Kasparov em 2004, em São Paulo. Sempre

solícito com as mulheres, tratando de negócios com os homens. KASPAROV (2004, p. 11,) descreve a si mesmo:

Vejo meu próprio estilo como sendo um tipo de simbiose dos estilos de Alekhine, Tal e Fischer. Tornei-me campeão no ano histórico de 1985, o primeiro ano da Perestroika de Gorbachev, a qual conduziu à ruptura da URSS e à mudança fundamental no mapa-mundi. Uma tempestade de mudanças varreu o planeta, alterando as vidas de milhões de pessoas. No xadrez também a velha ordem não conseguiu sobreviver. Depois de um número de tentativas desesperadas de reanimar o passado (mais três matches com Karpov!), o xadrez, apesar disso, tomou um novo rumo e está procurando se tornar um dos principais tipos de esporte profissional. Não obstante, muitas mudanças ainda restam à frente, tanto no xadrez quanto no mundo como um todo.

KASPAROV (2004, p. 11,) fala ainda de seu sucessor Vladimir Kramnik: “No limite dos séculos XX e XXI, na Rússia e também no Ocidente, chegou o tempo do mercado pragmático e de questões como ‘quanto vale sua empresa?’ ou ‘quanto custam suas ações?’”. Conheci pessoalmente Kramnik em 1992, quando ainda era jogador juvenil, e já se destacava por sua grande técnica. Quando atingiu o topo do ranking, mudou de hábitos, passou a se vestir com paletó, cortou o cabelo e se manteve afável com o público que o procurava para autógrafos. O livro de cabeceira de Kramnik é o da biografia de Karpov, de quem absorveu e aperfeiçoou o estilo estratégico e a técnica apurada.

Nos dias de hoje podemos citar ainda o atual campeão mundial, o búlgaro Vasselin Topalov, de caráter gentil e educado, ousado no tabuleiro, arrisca até em demasia em suas partidas, nunca aceita empate precocemente, trouxe de volta a emoção aos tabuleiros. Outro grande personagem, o indiano Vishywanatan Anand, pessoa extremamente amável, cortes, sorridente, de grande imaginação, conhecido por ser um jogador que usa muito pouco tempo em suas partidas, calcula suas jogadas como um raio, é uma pessoa

extremamente simpática, conversei com ele em 2004 em São Paulo, após uma de suas partidas, se mostrando uma pessoa simples.

Acredito que podemos resumir dos campeões mundiais que todos eles tinham grande poder de concentração, imaginação e cálculo, daí a imensa maioria se dedicar às ciências exatas; muitos deles também demonstraram vaidade, egocentrismo e mesmo grande arrogância; em outros, a inclinação para a leitura e as artes e para a música erudita.

CAPÍTULO III - PESQUISAS

Para podermos ter uma idéia sobre o número de adeptos de xadrez no Brasil, e algumas outras informações sobre o Esporte Brasileiro, seguem os quadros abaixo:

QUADRO 1 - CONFEDERAÇÕES

Comitê Olímpico Brasileiro	53 Confederações filiadas
----------------------------	---------------------------

FONTE: SÍTIO DO COB NA INTERNET

QUADRO 2 – ATLETAS CADASTRADOS EM FEDERAÇÕES

Modalidade	Atletas
Atletismo	20.000
Boxe	53
Tênis de Mesa	1.033
Golfe	25.000
Judo	25.000
Tênis	25.000

FONTE: SÍTIO DAS FEDERAÇÕES NA INTERNET

QUADRO 3 – ENXADRISTAS NA CBX

Confederação Brasileira de Xadrez	
Jogadores Cadastrados	9.182
Jogadores Ativos	2.514
Jogadores Inativos	7.028
Jogadores cadastrados na FIDE	773

FONTE: SÍTIO DA CBX NA INTERNET

QUADRO 4 – PAÍSES QUE COMPÕE A FIDE

FIDE	140 países filiados
------	---------------------

FONTE: SÍTIO DA FIDE NA INTERNET

Aqui uma importante observação: a FIDE já contou com 165 países filiados, sendo a segunda maior federação do mundo, abaixo apenas da FIFA¹¹, à época com 170 países¹².

¹¹ Federação Internacional de Futebol

¹² SÁ (1997, p. 73)

Quadro 5 – Jogadores EM Federações

País	RM	GM	MI	MF	TJ	JA
FIDE	2339	981	2.650	9.817	69.201	50.303
RUSSIA	2716	156	415	1.588	8.271	5.527
USA	2625	59	99	455	1.612	761
FRANÇA	2623	29	68	241	4.223	3.664
ARMENIA	2616	17	22	58	219	165
CHINA	2611	19	12	81	323	141
ISRAEL	2609	33	40	132	651	428
ALEMANHA	2607	60	187	954	9.167	6.834
INGLATERRA	2602	33	51	205	1.056	577
ÍNDIA	2593	11	45	96	2.208	1.608
ESPANHA	2562	25	70	295	4.888	4.121
CUBA	2544	12	39	197	755	587
BRASIL	2514	6	21	88	773	461
ARGENTINA	2511	13	51	179	237	208
VIETNAM	2468	4	3	49	110	65
ITÁLIA	2462	5	26	133	1.667	1.331
CHILE	2456	3	9	36	663	341
VENEZUELA	2370	0	11	30	88	35
PARAGUAI	2342	1	2	15	111	97
URUGUAI	2335	1	3	10	80	52
IRAQUE	2318	0	4	22	158	63
AFRICA DO SUL	2304	0	6	21	76	51
JAPÃO	2263	0	1	5	45	35
ANGOLA	2161	0	6	8	23	8

FONTE: SÍTIO DA FIDE NA INTERNET

Legenda:

FIDE Federação Internacional de Xadrez

RM Rating Médio dos Jogadores

GM Grande Mestre Internacional

MI Mestre Internacional

MF Mestre FIDE

TJ Total de Jogadores

JA Jogadores Ativos

Passemos aos resultados das pesquisas propriamente ditas, juntamente com o interessante trabalho feito pelo prof. Elo¹³, através de estatísticas com 180 Mestres e Grande Mestres de xadrez, em 1984. Estas estatísticas estão citadas em ARRABAL (1988, p. 79):

QUADRO 6 – GRAU DE ESCOLARIDADE

Escolaridade (ELO)	%
universitários	63
curso secundário completo	34
estudos primários	3

FONTE: ARRABAL

No quadro acima podemos observar claramente que os enxadristas têm em sua imensa maioria excelente nível de escolaridade, o que lhe trás distinção social, sem dúvida alguma.

QUADRO 7 – GRAU DE ESCOLARIDADE DOS PAIS

Escolaridade dos pais	%
um ou ambos de nível universitário	38
um ou ambos com curso secundário completo	31
um ou ambos de nível primário	14
nenhuma escolaridade	17

FONTE: ARRABAL

Outra tabela interessante, pois mostra que a influência do grau de escolaridade dos pais ajudam na formação dos futuros enxadristas.

QUADRO 8 – NÚMERO DE LÍNGUAS FALADAS

Línguas faladas	%
uma	4
duas	21
três	31
quatro	19
cinco ou mais	25

FONTE: ARRABAL

¹³ O Professor Doutor em física pela Universidade de Chicago, Aparad Elo, foi quem idealizou a pontuação de “rating” dos jogadores de xadrez, depois de 20 anos de pesquisa.

Esta estatística do professor Elo vem de encontro com as pesquisas do prof. SÁ¹⁴, que aponta, entre outros benefícios, o aprendizado de línguas estrangeiras pelos praticantes de xadrez!

No última quadro podemos verificar a pesquisa do prof. Elo e compara-las com as nossas pesquisas, feitas em maio e junho de 2006, com 94 enxadristas, sendo 31 do Clube de Xadrez Curitiba; 51 do Clube de Xadrez São Paulo; 12 na Biblioteca Pública do Paraná:

QUADRO 9 – PESQUISAS COM JOGADORES DE XADREZ

Profissões LOCAL	% ELO	% BPP	% CXC	% CXSP
enxadristas profissionais	50		10	15
jornalistas enxadristas	25		3	2
engenheiros ou cientistas	19	10	10	14
matemáticos ou profissionais de informática	16	21	13	14
advogados, professores	12	17	13	16
estudantes	11	17	22	16
assalariados	9	7	6	6
funcionários públicos	6	9	10	5
economistas	5	5	3	4
médicos, empresários	4	5	7	12
ciências sociais	2	4	0	4
arquitetos, linguistas, músicos	1	5	3	1

FONTE: ARRABAL, ANDRADE

Legenda

ELO	Estatísticas do professor
BPP	Biblioteca Pública do Paraná
CXC	Clube de Xadrez de Curitiba
CXSP	Clube de Xadrez São Paulo

Na tabela acima fica evidente o gosto dos enxadristas pelas ciências exatas.

¹⁴ O PHD Antonio Villar Marques de SÁ tem pós-doutorado na França com o tema Xadrez e Educação

CAPÍTULO IV - OBSERVAÇÕES E COMENTÁRIOS

Dois dos mais importantes Clubes de Xadrez no Brasil foram fundados por personagens importantes da sociedade. O Clube de Xadrez São Paulo tem sua ata de fundação redigida em alemão, língua comum a todos os sócio-fundadores! Já o Clube de Xadrez de Curitiba foi fundado por personalidades como Hermes Macedo e o então prefeito Hernani Santiago de Oliveira e o Dr. Mauro de Athayde.

O xadrez sempre teve personalidades ilustres dentre políticos, filósofos e artistas. Podemos citar aqui, dentre os políticos, Napoleão Bonaparte, Marx, Lênin, Fidel Castro, Ernesto “Che” Guevara, Benjamin Franklin, o papa João Paulo II.

Dentre os filósofos, Voltaire, Rousseau, Diderot. Escritores famosos: Jorge Luis Borges, Leon Tolstoi, Lewis Carrol, Stefan Zweig, Fernando Pessoa, Machado de Assis, Graciliano Ramos, Cecília Meireles, Monteiro Lobato.

O ator de cinema, Humphrey Bogart, que aparece numa das cenas do famoso *Casablanca* jogando uma partida de xadrez, cuja variante no tabuleiro é a “Defesa Francesa”, numa clara alusão a Resistência¹⁵!

Lembremos do artista plástico Marcel Duchamp, que durante muitos anos integrou a equipe da França, chegando mesmo a dizer que preferia o xadrez às artes!

E na música podemos citar Richard Strauss e Sergei Prokofieff!

LASKER (1962, p. 142) comenta com certa nostalgia sobre os cafés, como possível encontro de intelectuais:

Poder-nos-íamos beneficiar muito com uma versão americana do *Café de La Régence* em Nova Iorque. Além de sua porção de fanáticos viciados no xadrez que jogariam diariamente durante horas sem pedir mais que uma ou duas

¹⁵ A Resistência Francesa, durante a Segunda Grande Guerra Mundial

xícaras de café, tal estabelecimento atrairia luminares de todos os setores – artistas e cientistas, músicos e escritores, astros do cinema e do teatro. Os numerosos aficionados de xadrez, que entre eles existem, gostariam de ter um lugar onde pudessem jogar ocasionalmente uma partida ou observar um mestre jogando. E as multidões que acorrem aos lugares freqüentados por celebridades mais do que compensariam a escassa renda proporcionada pelos aficionados do xadrez, que não pedem senão alimento para idéias.

Já em SAIDY (1988, p. 173) encontramos uma visão mais pessimista sobre o esporte nos Estados Unidos:

A sociedade norte-americana não se mostra hospitaleira com o jogador de xadrez por muitas razões. A dinâmica de construção sente pouca estima para um propósito puramente estético ou intelectual, um esporte sem espetáculo. O artista em nosso país tem sido uma figura estranha que trata de buscar a sua realização no estrangeiro ou que leva uma vida difícil em sua pátria. O mesmo ocorre ao jogador de xadrez. As artes nos Estados Unidos – e o xadrez não é nenhuma exceção – lutam por conseguir o patronato dos avantajados. No nosso sistema de valores, um jovem que queira dedicar sua vida ao xadrez se enfrenta com uma pesada pressão social e econômica para que faça algo mais convencional. Réti comentou em 1922 que “a maioria das pessoas imagina um mestre de xadrez como um homem urbano que passa a vida numa atmosfera de fumo e de jogos em cafés e cassinos: um indivíduo neurastênico, cujos nervos e cérebro estão trabalhando continuamente em alta tensão; uma pessoa desequilibrada que entregou toda sua alma ao xadrez”. A maioria dos norte-americanos sabem pouco dos mestres de xadrez, mas tem opinião de que o xadrez é um jogo de homens inteligentes ou velhos que gastam horas em cada partida. Para os norte-americanos, o esporte tem sempre um significado de competição física. É inconcebível que um jogador norte-americano de xadrez pudesse ser eleito melhor desportista do ano como sucedeu não faz muito tempo com o campeão de xadrez da Iugoslávia.

Em pesquisa na ITIBAN pudemos constatar que os jogadores de *RPG* e *Card Games* conhecem o idioma inglês relativamente bem, pois os

primeiros jogos que vieram ao Brasil chegaram por mãos de brasileiros que viajaram aos EUA e os participantes necessitavam ler as regras no idioma estrangeiro. Trata-se de um público de crianças, adolescentes e jovens, geralmente de colégios particulares da elite curitibana, todos conhecedores do xadrez, que gostam de jogos de estratégia, mas que aliam um fator importante, o acaso (jogam com dados) e a fantasia (dramatizam os personagens), fazendo lembrar os primitivos jogos de adivinhação e sorte, quase que uma volta ao passado.

Tem existido uma preocupação da CBX e da FIDE em mostrar os jogadores de xadrez de paletó e gravata, tentando associar a imagem do enxadrista com o refinamento e a elegância, como esporte intelectual.

No último Campeonato Brasileiro, em 2006, a organização proibiu que os jogadores usassem camiseta, bermuda, chinelos. Isto se deveu ao fato de que em torneio recente, um jogador, num campeonato brasileiro juvenil, foi jogar de pijama!

Em seminário organizado pela UERJ¹⁶ em novembro de 2000, sobre Xadrez e Escolar, onde tive oportunidade de participar como palestrante a respeito do vídeo “Uma Aventura no Reino do Xadrez¹⁷”, houve a apresentação de um projeto da prefeitura do Rio, mostrando que o ensino do jogo afasta a criança e o adolescente das drogas¹⁸. Este tema não é novo, pois Lênin, logo após a revolução bolchevique de 1917, incentivou o povo a jogar xadrez para que se afastassem da vodka¹⁹.

Em Curitiba tem havido torneios entre escolas particulares e outras da rede pública, onde a média de participantes está em 600(!) jogadores, da faixa etária de 7 a 17 anos, desde 2001. Isto demonstra uma popularização do xadrez com as crianças, objetivando um crescimento do esporte.

¹⁶ Universidade Estadual do Rio de Janeiro

¹⁷ ANDRADE, Curitiba, 1997

¹⁸ Projeto “Xeque-Mate nas Drogas”, Rio de Janeiro, 1999

¹⁹ Jornal Folha de São Paulo, 1996

CAPÍTULO V - CONCLUSÃO

Xeque-mate significa simplesmente “morte ao rei” que revela imediatamente uma das características principais dos grandes campeões, o egocentrismo, individualismo, o poder absoluto nas mãos, de se impor aos adversários. Não importam os sacrifícios de seus aliados em busca do objetivo.

Lembremos que no xadrez, antes de cada partida, os jogadores se cumprimentam assim como ao seu final, uma atitude de cortesia, cavalheirismo.

Os enxadristas são apreciadores de uma boa leitura, de cinema e possuem uma auto-imagem aristocrática e são grandes matemáticos. Fenômeno interessante que liga a matemática, a música e o xadrez é o fato de somente nestas três áreas do conhecimento humano existirem crianças prodígio.

Acredito que hoje o xadrez vive uma “crise de identidade”, com a concorrência de *video-games*, internet, *Card Games* e inúmeros outros jogos interativos que tem feito grande sucesso com a novíssima geração.

Faz-se necessário uma retomada de exibições de partidas simultâneas, em lugares públicos de classe média/alta, como os *Shopping Centers*, e outras demonstrações, como partidas de “peças vivas”²⁰, torneios de partidas rápidas²¹, talvez até uma exibição às cegas como ocorreu com Philidor e Morphy (vide capítulo II), o que atrairia o público presente e a imprensa.

Não podemos esquecer, porém, que o xadrez é um esporte barato; hoje em dia pode-se encontrar peças de baixo custo e existem várias praças e parques com mesas e tabuleiros; e sempre existem parceiros dispostos a ocuparem um bom tempo numa agradável disputa.

²⁰ Trata-se de encenação de uma partida, com pessoas fantasiadas em peças de xadrez

²¹ Partidas entre meia-hora e quarenta minutos no máximo

REFERÊNCIAS

- ARRABAL, Fernando. **Mitos em Xequê**. 1 ed. Rio de Janeiro: Editora Globo, 1988
- BOURDIEU, Pierre. **Questões de Sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983
- BOURDIEU, Pierre. Programa para uma Sociologia do Esporte. **In: Coisas Ditas**. São Paulo: Brasiliense, 1990
- CBX (disponível em <http://www.cbx.org.br>) Acesso em 23/05/2006
- CBAAt (disponível em <http://www.cbat.org.br>) Acesso em 23/05/2006
- CBB (disponível em <http://www.cbboxe.com.br>) Acesso em 23/05/2006
- CBG (disponível em <http://www.cbg.com.br>) Acesso em 23/05/2006
- CBJ (disponível em <http://www.cbj.com.br>) Acesso em 23/05/2006
- CBTENIS (disponível em <http://www.cbtenis.com.br>) Acesso em 23/05/2006
- CBTM (disponível em <http://www.cbtm.com.br>) Acesso em 23/05/2006
- COB (disponível em <http://www.cob.org.br>) Acesso em 23/05/2006
- FIDE (disponível em <http://www.fide.com>) Acesso em 23/05/2006
- HORTON, Byrne J. **Moderno Dicionário de Xadrez**. São Paulo: Ibrasa, 1973
- ITIBAN. Rua Silva Jardim, 849, Curitiba PR
- Jornal Folha de São Paulo**, 1996
- KASPAROV, Gary. **Meus Grandes Predecessores, Vol. I**. 1 ed. Santana do Parnaíba: Editora Solis, 2004
- KLEYN, Egon. **A Guerra Mágica**. 1 ed. Canoas: Editora Ulbra, 2003
- LAROUSSE Del Ajedrez**. Barcelona: *Larousse Editorial*, 1998
- LASKER, Edward. **A Aventura do Xadrez**. São Paulo: Ibrasa, 1962
- LAULAND, Luiz Jean. **O Xadrez na Idade Média**. São Paulo: Editora Perspectiva e Editora da USP, 1988
- SAIDY, Anthony. **La Batalla De Las Ideas Em Ajedrez**. Barcelona: Martinez Roca, 1973

SANTOS, Pedro Sérgio dos. **O Que É Xadrez**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1999

SÁ, Antonio Villar Marques de; ROCHA, Wesley Rodríguez. **Iniciação ao Xadrez Escolar**. 2 ed. Brasília: Edição dos autores, 1997

SÁ, Antonio Villar Marques de. O Xadrez e a Educação. **Preto e Branco**. Curitiba, Vol VI, n. 39, 1990

SOUZA, Júlio César de Melo e. **O Homem Que Calculava**. 32 Ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 1994

UMA AVENTURA no Reino do Xadrez. Produção Executiva de Léo Pasqualini de Andrade. Direção de Silvana Regina Corona, 1997, (20 min.): son, color, VHS

ANEXO I

Uma comparação entre o GO e o Xadrez segue na tabela abaixo (HORTON, 1973, p.122-123):

GO	XADREZ
O GO é jogado em um tabuleiro quadrado possuindo 19 linhas paralelas equidistantes, que são cruzadas em ângulos retos por 19 linhas similares	O Xadrez é jogado em um tabuleiro que contém 64 casas de dimensões iguais e que são alternadamente coloridas de "preto" e "branco"
Cada jogador tem 181 "pedras" ou discos para serem colocadas em pontos desocupados nas intersecções das linhas	Cada jogador tem 16 peças, das quais nem todas têm as mesmas funções
O GO é democrático em seu espírito. Não há diferença entre uma "pedra" e qualquer outra. Um mesmo e igual valor é atribuído a todas as pedras	O Xadrez é aristocrático em seu espírito. As peças diferem em categoria, poder e valor
A partida é começada com a idéia de que o tabuleiro representa a "terra de ninguém", livre e aberta à conquista	Como condição preliminar para a disputa, as peças são alinhadas frente a frente das forças inimigas para a batalha
O propósito do jogo é, para cada jogador, ampliar quanto possível seu próprio território sobre a "terra virgem"	O propósito do jogo é dar mate ao rei oponente

ANEXO II

Para ilustrar, um comparativo entre os vários jogos de tabuleiro da Antiguidade, segue o quadro abaixo, extraído de KLEIN (2003, p. 17):

Origens	Nome do Jogo	Antes de Cristo	Depois de Cristo	Ocidente	Oriente	Raciocínio	Sorte
Jogos Egípcios	Alquerque	X			X	X	
	Mancalas	X			X	X	
	Senet	X			X		X
Jogo Sumeriano	Jogo Real de Ur	X			X		X
Jogo Fenício	Trilha	X			X	X	
Jogos Chineses	Liubo	X			X		X
	Weiqi	X			X	X	
	Xiangqi		X		X	X	
Jogos Indianos	Chaturaji		X		X		X
	Pachisi	X			X		X
Jogos Gregos	Pentagrama	X		X		X	
	Diagrammismma	X		X		X	
	Polis	X		X		X	
Jogos Romanos	Latrunculi		X	X		X	
	Tali		X	X			X
	Calculi		X	X		X	
Jogos europeus	Damas		X	X		X	
	Loto		X	X			X
	Raposa e Gansos		X	X		X	